

# Adventures

Martin Deppe



**Point-and-click ist tot** – das behauptet jedenfalls Charles Cecil, GameStar dieser Ausgabe und Erfinder der **Baphomets Fluch**-Reihe, in unserem Interview auf Seite 162. Die direkte Steuerung der Spielfigur sei viel schneller und deshalb angesagt. Das sehe ich anders: Gerade Adventures mit direkter Steuerung stolpern über Bedienungstücken. **Grim Fandango** zum Beispiel – da knallt Held Manny permanent vor Wände, weil er die Tür verfehlt. Oder greift ins Leere, weil er nicht genau vor seinem Objekt der Begierde steht. Und das soll schneller sein?

**Ich will Abenteuer** erleben und mich nicht wild im Kreis drehen. Das Adventure-Genre kränkt doch nicht, weil keiner mehr Point-and-click mag. Der Wurm steckt ganz woanders: Welches reinrassige Adventure hat denn noch eine fesselnde Story? Echte Helden mit Lederhut und Peitsche, die gen Atlantis ziehen? Intelligente Rätsel jenseits von Schlüsselsuchen und Schalterdrücken, Rätsel, an denen ich noch beim Zähneputzen brüte? Da sollten Mister Cecil und seine Adventure-Kollegen vor allem ansetzen – und nicht an Steuerungsdetails. Denn was bringt mir ein Porsche-Lenkrad in einem Trabbi?

## Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Ultima 9</b>	Rollenspiel	2/00	<b>92%</b>
2	<b>Curse of Monkey Island</b>	Adventure	1/98	<b>92%</b>
3	<b>Diablo 2</b>	Rollenspiel	8/99	<b>90%</b>
4	<b>System Shock 2</b>	Rollenspiel	10/99	<b>90%</b>
5	<b>Baldur's Gate: Die Saga</b>	Rollenspiel	6/00	<b>89%</b>
6	<b>Grim Fandango</b>	Adventure	1/99	<b>88%</b>
7	<b>Outcast</b>	Action-Adventure	8/99	<b>87%</b>
8	<b>Dark Project 2</b>	Action-Adventure	5/00	<b>86%</b>
9	<b>Asheron's Call</b>	Online-Rollenspiel	1/00	<b>86%</b>
10	<b>Final Fantasy 8</b>	Rollenspiel	3/00	<b>85%</b>
11	<b>Everquest</b>	Online-Rollenspiel	6/99	<b>85%</b>
12	<b>Nox</b>	Rollenspiel	3/00	<b>83%</b>
13	<b>Fallout 2</b>	Rollenspiel	1/99	<b>83%</b>
14	<b>Tomb Raider 4</b>	Action-Adventure	1/00	<b>83%</b>
15	<b>Gorky 17</b>	Rollenspiel	12/99	<b>83%</b>
16	<b>Lands of Lore 3</b>	Rollenspiel	5/99	<b>83%</b>
17	<b>Indiana Jones 5</b>	Action-Adventure	1/00	<b>82%</b>
18	<b>Planescape Torment</b>	Rollenspiel	2/00	<b>82%</b>
19	<b>Icewind Dale</b>	Rollenspiel	9/00	<b>82%</b>
20	<b>Nomad Soul</b>	Adventure	12/99	<b>82%</b>
21	<b>Dino Crisis</b>	Action-Adventure	8/99	<b>81%</b>
22	<b>Vampire</b>	Rollenspiel	8/99	<b>80%</b>
23	<b>Darkstone</b>	Rollenspiel	10/99	<b>80%</b>
24	<b>Ultima Online – T2A</b>	Online-Rollenspiel	2/99	<b>80%</b>
25	<b>Longest Journey</b>	Adventure	3/00	<b>79%</b>

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

## Adventure-Inhalt

The Crystal Key .....	126
Broken Land .....	127

## Puzzle-Pein in Myst-Tradition

# The Crystal Key

Die gute Nachricht: Es gibt tatsächlich noch Adventures. Doch jetzt die schlechte Nachricht: Es gibt noch Adventures wie diese Spielegurke.



Wow, noch mehr **Apparate** in düsteren Lagerhallen, an denen wir einen Schalter anklicken dürfen!

**V**erhärmt und ausgemergelt kreist der Adventure-Fan über der Spiele-Landschaft wie ein Geier, der vergebens nach Beute späht. Als Folge von jahrelangem Puzzlemangel richtet er seinen Blick nach Nordameri-

ka, wo Nischenfirma Dreamcatcher seit Jahren dem Abenteuer-Genre die Treue hält. Leider zählen die Traumfänger nicht zu den allerprofiltesten Vertretern der Programmierzunft.

### Ogzar must die

Story und Intro von **The Crystal Key** sind von einer rührenden Unprofessionalität, die allenfalls Freunde unfreiwilliger Selbstparodien goutieren. Auf den Spuren des Galakto-Schurken Ogzar wursteln Sie sich von dürem New-Age-Geklimper weichgespült durch ein paar gleichermaßen leblose Planeten und Raumschiffe. Dabei verbringen Sie die meiste Zeit mit Orientierungslosigkeit und dem Erahnen versteckter Details. Die wenigen Puzzles konzentrieren sich auf die Wiedergabe von Koordinaten und kryptischen Codes – wer nicht getreulich mitschreibt, ist

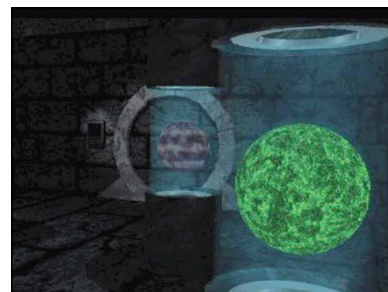
unweigerlich verloren. Im Inventar-Backpack horchten Sie die wenigen abgreifbaren Gegenstände.

### Es werde Licht

Weitaus mehr »Spieltiefe« bescherten Bugs und technische Probleme aller Art. Nach diversen Quicktime-Installationen, Gepatche sowie Hochdrehen der Monitor-Helligkeit konnten uns auch die harmlosen Fehlermeldungen nicht mehr irritieren, mit denen jeder Spielstand-

Speicherversuch verbunden ist. Technik und Spielkomfort verharren auf dem Stand von anno 1995 – von wegen »gute alte Zeit«. Sie können sich zwar stufenlos umsehen, aber nicht frei

in der Spielwelt bewegen. Stattdessen klicken Sie sich von Feld zu Feld und erdulden leise wimmernd die damit verbundenen Kurzanimationen. **HL**



Diese **Planeten im Senfglas** sind nur Zier, im Hintergrund ist das Teleporter-Portal versteckt.



Die **Wüstenwelt** ist wenigstens mit ein paar Watt mehr gesegnet als der unterbelichtete Anfangslevel.

### Heinrich Lenhardt



#### Rostiger Sargnagel

The Crystal Key spielt sich wie Myst, nur schlechter. Wenn solche Hobbyisten-Ware den derzeitigen Zustand des Adventure-Genres repräsentiert, ist es höchste Zeit für Kondolenzbriefe. Zähe Bedienung, uninteressante Story und verschimmelte Technik begleiten die ebenso spärlichen wie hirnverbrannten Puzzles. Auch wenn die Lust nach einem neuen Adventure tief in Ihren Eingeweiden lodert, sollten Sie dieses Billigpreis-Teufelszeug besser meiden. Sparen Sie stattdessen lieber auf Monkey Island 4 oder Simon 3D, die letzten Hoffnungen aller Abenteurer.

### The Crystal Key

**Genre:** Adventure  
**Anspruch:** Fortgeschrittene  
**Sprache:** Englisch  
**Multiplayer:** Nicht vorhanden  
**3D-Karten:** ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT  
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

**Preis:** ca. 50 Mark  
**Hersteller:** Dreamcatcher  
**Festplatte:** ca. 120 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 64 MByte RAM, 16fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 32fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Umständlich-langweiliges Schlüsselerlebnis.





# Broken Land

Neues aus der Spielehöhle.



Unmotiviert hauen Sie auf knüppelschwingende **Titanen** ein.

**W**enn Sie eine instinktive Abneigung gegen gute Spiele haben und selbstquälerisch veranlagt sind, können Sie sich jetzt so richtig ausleben. Das ist ganz einfach: Spielen Sie das Action-Rollenspiel **Broken Land**.

## Petra Schmitz

### Keine Peilung

Action-Rollenspiele leben nicht zuletzt von der Story. Broken Land will mir aber weder die noch Missionsbeschreibungen geben. Die Designer werden sich gedacht haben, dass der Verpackungshinweis »Diabolischer Spielspaß« alles erklärt. Das Programm will eindeutig auf den Zug des Geniestreichs von Blizzard aufspringen, ist aber in Sachen Steuerung, Grafik und Spielermotivation weit danebengehüpft.

Das bringt das Kunststück fertig, schlechter auszusehen als das vier Jahre alte erste **Diablo**. Weder im grauenvoll pixeligen Intro noch im winzigen Startdorf (besteht nur aus Schmied und Heiltrankverkäufer) erhalten Sie Hinweise auf Ihre Mission. Unwissend ziehen Sie los, um auf Minidrachen, und Harpyen einzuhämmern. Immerhin belohnt das Spiel Sie für seine Grausamkeiten mit Zaubertränken und massig Klimpergeld. Ihren Recken steuern Sie über eine schwarz-weiße Hand durch die vier Welten. Ob Sie einen Gegner getroffen haben, wissen Sie erst, wenn der zu Boden geht. Und den späteren Gefährten dürfen Sie zwar Eigenschaften zuweisen, können sie aber in den Echtzeitkämpfen nicht steuern. **PET**

## Broken Land

<b>Genre:</b>	Action-Rollenspiel	<b>Preis:</b>	ca. 60 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Aceplatinous Family
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 550 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Pentium 200	Pentium 266 MMX	Pentium II/233
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Diablo-Klon zum Wegrennen.

